



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO**  
**PROGRAMA PRÓ- LICENCIATURA - PLANALTINA- DF**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO**  
**FUNDAMENTAL DO 6º AO 9º ANO NA ESCOLA ESTADUAL**  
**DE CABECEIRAS-GO**

Emerson de França Martins

PLANALTINA-DF  
2012

EMERSON DE FRANÇA MARTINS

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO  
FUNDAMENTAL DE 6º AO 9º ANO NA ESCOLA ESTADUAL  
DE CABECEIRAS-GO**

Trabalho Monográfico apresentado a Universidade de Brasília - UnB como requisito parcial para aprovação no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura - Pólo Planaltina-DF. Sob a orientação do professor Marcus Tullius de Paula Senna

PLANALTINA-DF  
2012

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

EMERSON DE FRANÇA MARTINS

### **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL DE 6º AO 9º ANO NA ESCOLA ESTADUAL DE CABECEIRAS – GO**

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Planaltina – DF

---

Professor

---

Professor

---

Professor

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**CONCEITO FINAL:**

PLANALTINA - DF  
2012

## DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia a todas as pessoas que acreditaram no meu potencial, que sempre me incentivaram com palavras de apoio, como meus pais, esposa, filha, amigos e demais familiares, que foram de fundamental importância para o êxito durante a minha longa caminhada no curso de Educação Física.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus, por ter me dado à força e perseverança nesta longa trajetória de estudo. A minha esposa Elivone José de Mesquita e a minha filha Éllen Karolainy de Mesquita Martins e aos meus pais e os meus irmãos, pelo carinho, compreensão e apoio nos momentos difíceis, que enfrentei para chegar aonde cheguei.

A todos os colegas da universidade que realizaram comigo esta caminhada, em especial aos professores que contribuíram de forma direta na concretização do meu sonho.

“Vivendo e aprendendo e jogar.  
Vivendo e aprendendo jogar.  
Nem sempre ganhando.  
Nem sempre perdendo.  
Mas aprendendo a jogar”.  
(Canção Popular)

## RESUMO

O objetivo desta monografia foi mostrar a importância dos jogos no processo ensino aprendizagem dos alunos do 6º ao 9º ano. As constantes mudanças sociais dos alunos vêm diminuindo sua interação com o brincar coletivo, brincar lúdico, vivendo apenas o brincar tecnológico. Acompanhar as evoluções tecnológicas é bom, porém deixa o ser humano muito isolado do calor humano. Não permitir que se perca o contato com o próximo e o estímulo na busca de crescimento de modo geral vem de encontro com o assunto pesquisado. Utilizando os jogos como recursos que contribui de maneira significativa com o trabalho desenvolvido pelos professores, proporcionando ao aluno o ato de liberdade na construção do conhecimento, participação da construção de sua personalidade, criando relações entre o jogo e as situações que serão vivenciadas ao longo de sua vida. Proporcionando momentos reais, atuais como uma forma prazerosa de aprender. O aluno recria a realidade através de movimentos, gestos e gritos. É como se o aluno fosse além do seu nível comportamental. As habilidades e técnicas pessoais são desenvolvidas no momento que estão jogando. Proporciona uma nova e agradável sugestão de trabalho, eleva a confiança, torna o participante mais seguro de si.

**Palavras-chaves:** cognitivo; jogo; emocional; ensino/aprendizagem.

## ABSTRACT

The aim of this thesis was to show the importance of games in the learning process of students from 6th to 9th grade. The constant changes of social students are decreasing their interaction with collective play, play play, play only living technology. Monitor technological developments is good, but lets be very isolated from human warmth. Do not allow them to lose contact with the next in search of stimulation and growth generally comes from meeting with the researched subject. Using games as a resource that contributes significantly to the work done by teachers, providing students with the act of freedom in the construction of knowledge, participation in the construction of his personality, creating relationships between the game and the situations that will be experienced along your life. Providing real time, current as a pleasurable way to learn. Students recreate reality through movements, gestures and cries. It's as if the student were beyond its behavioral level. The personal skills and techniques are developed when they are playing. Provides a new and pleasant suggestion work elevates confidence, the participant becomes more sure of himself.

Keywords: cognitive; game; emotional; teaching / learning.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
1.1 Justificativa .....	13
1.2 Objetivo Geral.....	14
1.3 Objetivos específicos:.....	14
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>15</b>
2.1 Os jogos no transcorrer da história.....	15
2.2 O que é jogo? .....	15
2.3 Os jogos e suas contribuições no processo ensino aprendizagem .....	17
2.4 Jogos Cooperativos e jogos didáticos nas aulas de Educação Física....	20
2.5 Entendimentos sobre Educação Física .....	23
2.6 A Educação Física como parte do Ensino Fundamental .....	24
2.7 O Papel do Professor no Desenvolvimento das Habilidades da Criança Através da Educação Física .....	25
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>28</b>
3.1 Delineamento da pesquisa .....	28
3.2 Instrumento e amostra.....	28
3.3 Breve relato sobre a escola .....	29
<b>4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....</b>	<b>30</b>
<b>5. ANÁLISE E DISCUSSÃO .....</b>	<b>33</b>
<b>6. CONCLUSÕES.....</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>43</b>
<b>LISTA DE APÊNDICES .....</b>	<b>47</b>

# 1. INTRODUÇÃO

Atualmente o ambiente escolar vem desfrutando de inúmeros recursos didáticos dos mais simples aos mais sofisticados e o acesso às tecnologias de comunicação. A escola vem se adequando visando atender a todos, sendo assim, diversificam suas práticas. Destacam-se aqui os jogos que sempre fizeram parte das atividades das crianças e dos adolescentes nas brincadeiras entre amigos da mesma rua, do mesmo bairro.

A utilização de jogos nas aulas de educação física pode ser percebida e interiorizada como forma de lazer e saúde das crianças no âmbito do ensino fundamental pela necessidade de um trabalho voltado para as bases educativas e de desenvolvimento, pois é no ensino fundamental que se inicia o trabalho com a criança tendo a perspectiva de seu desenvolvimento global. (ALVES, 2009).

Para Negrini (1994), o jogo vem conquistando os espaços escolares e agradam os alunos, se tornam em recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem.

O papel do professor tem grande relevância no contexto da educação física escolar, o professor não deverá apenas transmitir informações ou fazer de sua aula um lugar de brincadeiras sem sentido e sem objetivos, sua função é muito ampla em relação a sua atuação na busca do desenvolvimento e da aprendizagem do educando. Dessa forma, é preciso que o professor atue em sala de aula de modo a criar situações desafiadoras e motivadoras para os educando, evidenciando assim, a perspectiva da criatividade para realização de atividades na sua prática pedagógica. (ALVES, 2009).

O professor utilizando sua criatividade pode ele criar seus próprios jogos, a partir dos materiais que não serão mais utilizados, disponíveis na instituição de ensino em que leciona ou até mesmo na sala de aula, porém precisa atentar para a forma de como serão trabalhados, não esquecendo os objetivos e o conteúdo a ser desenvolvido. Segundo SOLER (2003) O educador precisa ter muito mais força de vontade, criatividade, disponibilidade, seriedade, competência que dinheiro para construir um jogo. Já Celso Antunes (2001), argumenta que:

"Um professor que adora o que faz que se empolga com o que ensina que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua

disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma [...]”. (Antunes, 2001, p. 55).<sup>1</sup>

O jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele. (Gadamer, 2002, p.175)

De acordo com Schwartz (1966), a noção de jogo aplicado à educação desenvolveu-se vagarosamente e penetrou, tardiamente, no âmbito escolar, sendo sistematizada com atraso. Porém, trouxe transformações significativas, fazendo com que a aprendizagem se tornasse divertida. Os jogos no transcorrer da história foram desenvolvidos, disseminados e divulgados pela oralidade sendo repassados pelas pessoas de geração em geração ganhando características próprias influenciadas pela cultura local e regional.

A discussão sobre o que é jogo no ensino da Educação Física vem sendo debatida há algum tempo. Sendo bastante questionado o fato do aluno realmente aprender jogar e a intervenção do professor. Caso o professor opte por trabalhar a matemática por meio dos jogos, ele deverá levar em conta a importância da definição dos conteúdos e o planejamento de sua ação com o objetivo de o jogo não se tornar um mero lazer. (Schwartz, 1966)

Os jogos têm suas contribuições no processo ensino aprendizagem, e as concepções dentro do contexto educativo do ensino fundamental segunda fase, devendo priorizar o avanço do conhecimento dos alunos, perante situações significativas de aprendizagem. Para isso o ensino por meio dos jogos deve acontecer de forma a auxiliar no ensino do conteúdo, propiciando a aquisição de habilidades e o desenvolvimento do aluno. (Guzmán, 1986), Pois o objetivo principal do jogo como atividade é proporcionar ao indivíduo que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa não deixando de ser significativa independente de quem o joga, deixando de lado os sistemas educacionais extremamente rígidos. (Huinziga, 2004)

---

<sup>1</sup> ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. 6º Ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2008.

A Educação Física pode ser compreendida como a Área de Conhecimento responsável pelo estudo da “[...] cultura corporal do movimento, que tem como tema o jogo, e outras temáticas que apresentarem relações com os principais problemas dessa cultura corporal de movimento e o contexto histórico-social dos alunos.” (PCN, 1996, p.26)

Como característica marcante de sua atuação nas séries do ensino fundamental II está a ludicidade, pois é por meio de atividade como o jogo que os alunos se comunicam com o mundo, adquire novos conhecimentos e se relaciona com o outro; além de ser o espaço onde o aluno se desenvolve biologicamente e socialmente. (PCN, 1996).

Os Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física vem contribuindo com o desenvolvimento da personalidade do educando tendo como função de apresentação, aproximação, afirmação, ligação, descontração, resolução de conflitos e estimular a confiança em si mesmo.

De acordo com o PCN (1998), os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativa ou recreativa, no cotidiano, como simples passatempo e diversão entre jogos regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e de modo geral.

Os conhecimentos e a aprendizagem significativa são fundamentais para a integração social e sobrevivência das pessoas. Sendo assim, com a utilização planejada de jogos, o professor pode provocar uma aprendizagem, estimulando a construção de conhecimentos contextualizados com o dia-a-dia do aluno, ou seja, deixando claro uma nova visão para os educadores, que a sua função não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho norteador, mas sim à de ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo e da sociedade em que está inserida.

Desta maneira os jogos ou até mesmo as brincadeiras devem ser valorizados pelo professor; visto que representam uma importante situação de aprendizagem, podendo ocorrer espontaneamente ou durante as atividades apresentadas pelo professor.

A questão em foco é de suma importância para convergir ações do educador em busca de uma aprendizagem eficaz da educação física. Por meio dos jogos, dentro do ensino fundamental da segunda fase.

Como a utilização da importância dos jogos pode favorecer o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental do 6ª ao 9ª ano da Escola Estadual em Cabeceiras - GO?

## 1.1 Justificativa

Essa pesquisa justifica-se, pela análise dos jogos que podem ser utilizados nas aulas de educação física, bem com, demonstrar em sua discussão os aspectos dos benefícios teóricos da educação física escolar, sendo utilizando os jogos como fonte de interação do ensino-aprendizagem dos educados.

Como o eixo temático jogo está integrado na prática pedagógica dos professores de educação física do Ensino Fundamental (6ª ao 9ª ano).

O objetivo desse estudo é proporcionar uma nova proposta de trabalho com uso de jogo como instrumento para o desenvolvimento dos professores e para o processo de ensino aprendizagem. Com isso, espera-se que a abordagem sobre jogo, propicie diferentes alternativas ao professor, em inovar suas aulas e do educando, em expandir seu conhecimento, compreendendo e assimilando os conteúdos de forma prazerosa e dinâmica.

Sabendo que o ambiente escolar vem desfrutando de inúmeros recursos didáticos dos mais simples aos mais sofisticados e o acesso às tecnologias de comunicação, com isso a escola vem se adequando visando atender a todos, diversificando suas práticas.

O jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele. (Gadamer, 2002, p.175).

Os conhecimentos e a aprendizagem significativa são fundamentais para a integração social e sobrevivência das pessoas. Sendo assim, com a utilização planejada de jogos, o professor pode provocar uma aprendizagem, estimulando a construção de conhecimentos contextualizados com o dia-a-dia do aluno, ou seja,

deixando claro uma nova visão para os educadores, que a sua função não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho norteador, mas sim à de ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo e da sociedade em que está inserida.

## 1.2 Objetivo Geral

Identificar e compreender a importância dos jogos no Ensino Fundamental do 6ª ao 9ª ano na escola Estadual de Cabeceiras - GO.

## 1.3 Objetivos específicos:

- Identificar a importância dos jogos pelos professores do Ensino fundamental do 6ª ao 9ª ano;
- Analisar os benefícios da importância dos jogos no ensino/aprendizagem da educação física;
- Identificar os jogos e suas importâncias para a aprendizagem do aluno no Ensino Fundamental da segunda fase.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Os jogos no transcorrer da história**

Os jogos em sua maioria foram desenvolvidos, disseminados e divulgados pela oralidade sendo repassados pelas pessoas de geração em geração. Sendo que com o passar do tempo alguns jogos foram recriados e muitos outros jogos foram modificados e ambos ganharam características próprias influenciadas pela cultura local e regional. Vygotsky (2003) enfatiza em suas teorias o fator cultural como o promovedor do desenvolvimento do indivíduo. Pois, ele considera o homem como um ser social, culturalmente ativo e que é gradativamente socializado.

É através do jogo com objetos que inicia saberes, que a criança também formula hipóteses e conceitos. Por meio de brincadeiras e jogos a criança recria a própria vida, vivenciando prazeres e conflitos, resolvendo-os e compensando-os por meio da imaginação. (Vygotsky, 2001)

### **2.2 O que é jogo?**

Conforme relatos de Huinzig, (1996, p.33), "Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias". Os jogos têm suas regras flexíveis, sendo muitas vezes adaptados de acordo com o espaço existente, com os materiais disponíveis, número de alunos, e além de apresentar um caráter competitivo como o esporte, dispõe também de caráter cooperativo, recreativo, lúdico em situações de confraternização ou simplesmente como diversão e passatempo. Ainda Huinzig, (1996, p. 40) "a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão".

Já segundo Gadamer (2002, p.175) menciona que, "aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é apenas mais um jogo, e que se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins. Mas isso não sabe na forma pela qual ele, como jogador imaginava essa relação com a seriedade". Portanto o jogo deve ser ao mesmo tempo, lúdico, dinâmico e serio. Porque o participante do jogo se envolve

completamente ao ambiente de alegria em que estar lhe proporcionando prazer em estar obedecendo a determinadas regras que compõe o jogo.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) fala que, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos. É uma atividade na qual não há obrigação e por ser representado por um desafio, desperta interesse e prazer.

O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos alunos e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Os jogos podem ser motivadores e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, o desafio proporciona o aluno a busca de soluções ou de formas de adaptação a situações de problema. (Gadamer, 2002, p.175).

Para que se conceitue o jogo, antes necessitamos observar qual a diferença entre o jogo. Muitos autores trataram do assunto, mas um em especial, pois sua obra se tornou um clássico da literatura sendo:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro e de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatória dotada de um fim em si mesmo, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huinziga, 2004, p. 33)<sup>2</sup>

Refletindo sobre essa concepção o autor aborda que quando o jogo é uma atividade voluntária sujeito as ordens, deixa de ser jogo, podendo ser uma atividade forçada. Entende-se, com esta colocação, que quando propomos um jogo, e exigimos regras inflexíveis, o caráter lúdico é extinto e o prazer que deveria existir, conseqüentemente corre o risco de se acabar (Soler, 2003).

Para Emerique (2003), o jogo é uma ordem e cria ordem, ensinando as crianças a conviverem com frustrações e alegrias, a ganhar e perder, valores vivenciados e de grande valia para viver em sociedade. Também, Brougere (1997) concorda que o jogo pode ser destinado tanto para criança quanto ao adulto, que

---

<sup>2</sup>HUINZIGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. OLIVEIRA, S. L. *Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses*. 2. ed., São Paulo: Pioneira, 1999.



não possui restrições a idade, sendo que os jogos lúdicos dos adultos são chamados de jogos.

### **2.3 Os jogos e suas contribuições no processo ensino aprendizagem**

De acordo com Negrini (1994), do ponto de vista intelectual, o jogo além de influenciar o desenvolvimento do pensamento infantil é relevante para desenvolver a criatividade. Do ponto de vista psicomotor, o jogo contribui no equilíbrio, na força, nos sentidos; já com vista na sociabilidade, as atividades possibilitam a interação com o grupo, enquanto que no ponto de vista afetivo, os jogos permitem a livre expressão da criança, o envolvimento com o outro e as interações presentes nessa relação.

A contribuição do jogo no desenvolvimento integral indica que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global das crianças e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas; a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para o progresso psíquica, moral, intelectual e motriz da criança, (Negrini, 1994, p19).<sup>3</sup>

Para tanto, o jogo é um conhecimento que não deve ser visto como algo dissociado, ou seja, o envolvimento com o lúdico caracteriza também o lugar aonde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem à tona na formação do ser humano. Os jogos precisam despertar o interesse da criança, ele não pode ser visto apenas como um momento de recreação, e nem mesmo com vistas automáticas e reprodutivas como acontece em casos em que os jogos são apresentados de forma errada à criança, na verdade ela precisa entender que faz parte do processo de aprendizagem do conhecimento. (Negrini, 1994, p.19).

Os jogos não ensinam sozinhos, cabe ao professor, sempre que necessário mediar às soluções e verbalização das crianças durante os jogos. Eles nunca deverão ser usados seguindo a ordem restrita, o professor deve criar situações, variações, desafios que tornem atraentes com diferentes níveis de apropriação.

---

<sup>3</sup>NEGRINI, Airtor. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

Cunha (2005) aponta que o jogo é uma atividade humana que se manifesta na realidade concreta de forma lúdica, onde o professor explora de maneira intencional, dentro de um processo de desenvolvimento individual e de interação social por meio da qual se adquirem, progressivamente, concepções de homem, mundo e sociedade e os valores assimilados ao longo do processo.

Nesse sentido, o jogo deve envolver a criança, momento este onde ela aprende e ensina ao mesmo tempo, quanto mais motivado ou motivador é o professor mais a criança se espelhará nele, assim a criança cria e recria suas ações num mundo imaginário (Cunha, 2005).

Alguns educadores destacam que os jogos possuem grandes contribuições no desenvolvimento cognitivo dos indivíduos. Vygotsky (2001) destaca as contribuições da cultura, da interação social e a dimensão histórica do desenvolvimento mental. Vygotsky (2003) ainda salienta que a imaginação é constituída pela experiência concreta e, a partir dela, se recria o real, tornando concretas as fantasias humanas. Nesse sentido o jogar fornece meios de interações que são situações motivadoras da aprendizagem e do desenvolvimento.

Segundo o PCN Educação Física (Brasil, 1999, p.165) os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas suas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. Dentre os jogos que podem ser utilizados como atividades pedagógicas em Educação Física o PCN lista os jogos regionais, os jogos pré-desportivos, algumas brincadeiras infantis, etc.

É preciso pensar nos jogos numa visão e perspectivas de metodologias diferenciadas, abrindo caminho rumo à aprendizagem significativa, atrativa e participativa da criança no seu contexto. Os jogos podem ultrapassar as barreiras da disciplina de educação Física. Todavia, elas fizeram e fazem parte do universo juvenil e até mesmo no mundo adulto como mostra as olimpíadas, jogos interamericanos e outros. (Vygotsky, 2003)

Segundo Moyles (2002), no contexto educacional, o jogo é considerado como um grande recurso para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, podendo ser um simples objeto, mas, ao mesmo tempo, seja capaz de fazer com que a criança use a sua imaginação e criatividade. Diante do exposto, é inadmissível uma prática pedagógica que impossibilite a criança de manifestar seu jeito natural de ser,

condicionando-a ao silêncio, reduzido ao espaço de uma mesa escolar. Esta prática torna a vivência escolar pobre, sem criatividade, sem estímulo, refletindo na desmotivação da criança em relação à prática pedagógica assumida pela escola, fazendo com que a mesma prefira muitas vezes ficar em casa.

Morin (2003, p.14) fala que, é necessário desenvolver na educação o estudo das características cerebrais, mentais, culturais dos conhecimentos humanos. Dessa forma, imagina-se que a escola deve ser um ambiente de liberdade, onde a criança se sinta a vontade, sinta prazer e não tenha medo ou receio de criar, recriar, interpretar e interagir de forma livre e proativa no mundo em que vive.

Muitas vezes nos deparamos com crianças tristes, caladas, que não conseguem expressar suas idéias e seus pensamentos. Talvez essas mesmas crianças não tenham o direito de brincar, no ambiente familiar as tarefas domésticas não permitem que ela brinque, pode ser que ela tenha responsabilidades do tipo cuidar do irmão menor ou até de ter que ajudar no sustento da família, quando a criança chega à escola, a situação não é diferente, o momento é apenas de estudar, mas estudar de forma tradicionalista, sem espaço para brincar, para expor seus pensamentos e desenvolver suas habilidades e potencialidades.

Segundo Bugeste (2007), quando falamos de criança, o universo de fantasia não pode ser desconsiderado, mesmo, e principalmente, quando a questão é conhecer e aprender. Ou seja, a forma em que a criança vê o mundo, a inocência e a fantasia que ela faz a respeito de tudo jamais deve ser desconsiderada pelo adulto.

Nesse sentido, o jogo deve ser compreendido como um momento em que a criança está aprendendo e ensinando ao mesmo tempo, quando ela brinca transmite sua vivência, ela imita alguém, ela sonha, ela imagina, ela calcula, ela faz gestos, ela viaja, ela se sente adulta, enfim, a criança vive um mundo imaginário, que ninguém, nem escola e nem família tem o direito de impedir que ela o faça. Toda criança deve ter o direito de brincar.

Jogando e movimentando, as crianças aprendem, interagem, experimentam sensações, ampliam seus conhecimentos, expressam e se divertem e trocam experiências. Através dos jogos a criança aprende a cumprir regras, a entender seus limites, suas capacidades e também aprende a perder, apesar de que muitas tenham uma grande dificuldade de aceitação, cabe ao adulto explicar para a criança que perder faz parte tanto dos jogos e das brincadeiras como de muitas coisas ao longo

da nossa vida. (BOATO, 2006).

Como afirma Huinziga (2000, p.4) "O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá". Sendo assim ao incentivarmos a prática de atividades lúdicas, através de jogos populares para as crianças nas aulas de Educação Física, estaremos contribuindo para a formação da cidadania, estimulando para que despertem atitudes e conceitos de autonomia, participação, democracia, cooperação, solidariedade, fraternidade, entre outros. Os jogos populares desempenham um papel muito importante na escola. O que se vê atualmente, é que dificilmente as instruções de ensino valorizam a cultura popular na qual o jogo se insere e que deveria ganhar um lugar de destaque. Quando os jogos fazem parte de um projeto pedagógico na escola, possui um grande valor educativo, pois é um meio ou instrumento criativo, que desperta o interesse dos alunos para uma melhor aprendizagem, onde a criança aprende jogando.

Segundo Melo (1993, p.15), "enquanto manifestação da cultura popular, os jogos populares têm a função de perpetuar a cultura infantil, e desenvolver formas de convivência social". Esses jogos assumem um papel muito importante no ensino fundamental, desenvolvem sem dúvida, as capacidades afetivas e sociais das crianças, onde elas aprendem a respeitar os colegas de forma harmoniosa e pacífica.

Nos jogos populares a cultura é passada através do jogo, "esquemas e formas que passam de geração em geração, de adulto para criança e de criança para criança". Sendo assim, as crianças precisam conhecer estes jogos e incorporá-los nas suas vivências lúdicas, contribuindo, para que não sejam esquecidos. Assim, acredita-se que os jogos populares seriam um conteúdo muito interessante de ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para explorar e aproveitar todos os aspectos positivos que a aplicação de tais jogos nos oferece, mas também contribuir com esse processo de transmissão que nos últimos tempos parece estar um tanto comprometido. Outra importância dos jogos populares diz respeito à cultura regional de um grupo, o que caracterizam uma cultura local. (Melo 1993, p.15)

## **2.4 Jogos Cooperativos e jogos didáticos nas aulas de Educação Física**

Os jogos cooperativos segundo Reinaldo Soler (2003) são classificados de

acordo com sua função. Tais como função de apresentação, aproximação, afirmação, ligação, descontração, resolução de conflitos e estimular a confiança em si mesmo. Mas, ele considera também que a vida moderna vem interferindo na liberdade do brincar e jogar, quando diz:

Com o crescimento da violência e o desenvolvimento das cidades, a criança já não tem espaço para jogar e brincar, e uma das últimas alternativas para se jogar são a escola (Soler, 2003, p. 61).<sup>4</sup>

Assim, de acordo com Soler (2003) a escola compõe um espaço alternativo para jogos. Entende-se, que é preciso analisar a validade dos jogos e a partir daí incluir na proposta pedagógica da escola este propósito de jogar com a finalidade de aprendizagem de conceitos de forma interdisciplinar ou mesmo na própria disciplina de Educação Física. O que não pode ocorrer é usar o espaço escolar simplesmente como um passar de tempo, brincar por brincar sem nenhuma finalidade. Por isso, devem ser planejadas todas as atividades que envolvam o jogar, assim como todas as outras atividades escolares.

Segundo Barros (2001), a finalidades dos jogos em Educação Física são amplas, quando afirma:

[...] “a educação física é uma atividade dinâmica que contribui na formação ampla dos sujeitos, em seu aspecto social, bem como no desenvolvimento de seu lado individual, através de oportunidades lúdicas que proporcionam equilíbrio entre corpo, mente e espaço.” (Barros, 2001) <sup>5</sup>

Nas práticas esportivas, nos jogos recreativos ou nos jogos com disputas, os participantes aprendem a lidar com sentimentos de perda, frustração, ansiedade, paciência, respeito ao próximo, dentre outros, além de ter que aprender a esperar sua vez.

Já segundo Morin (2004, p.20):

[...] a reforma do ensino deve levar à reforma do ensino”. Como o objetivo é propor uma mudança no pensamento, torna-se necessário

---

<sup>4</sup> SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

<sup>5</sup> BARROS, 2001. Disponível no site: [www.brasilecola.com/educacaofisica](http://www.brasilecola.com/educacaofisica) Acesso em: 18 abr.2012; 19h12min.

não mais enfatizar explicação (objetivas) e compreensão (subjetiva), mas torná-las conceitos complementares na busca do entendimento dos fenômenos humanos. Assim, compreender comporta um processo de identificação e de projeção de sujeito a sujeito, sobre a capacidade de experimentar os mesmos sentimentos que o outro e entende-los. Afirma que a reforma de pensamento é de natureza paradigmática, pois se relaciona à aptidão para organizar o pensamento, permitindo o pleno uso da inteligência, emergindo novas humanidades, que permitirão a regeneração do humanismo e suscitarão a ética da união e solidariedade entre humanos, tendo consequências existenciais, éticas e cívicas." (Morin, 2004, p.20) <sup>6</sup>

Orlick, (1989, p.105), afirma que devemos trabalhar jogos cooperativos para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos da família humana.

Segundo a revista QUÍMICA NOVA NA ESCOLA Vol. 34, N° 2, p. 92-98, MAIO 2012. O jogo didático não deve ser levado à sala de aula apenas para preencher lacunas de horários ou para tornar o ensino mais divertido. Além disso, na escolha de um jogo, devem-se considerar dois aspectos: o motivacional – ligado ao interesse do aluno pela atividade (equilíbrio entre a função lúdica e função educativa); e o de coerência – ligado à totalidade de regras, dos objetivos pedagógicos e materiais utilizados para o seu desenvolvimento em sala de aula. O aspecto de coerência pode ser verificado por meio da tictagem prévia do jogo. É importante que o professor o experimente antes de levá-lo à sala de aula, ou seja, que ele vivencie a atividade de jogar. O professor deve desenvolver a atividade como se fosse o estudante, pois somente assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para sua realização.

É importante salientar, nesse ponto, a função do docente como condutor e orientador das atividades. Um jogo será tanto mais didático quanto mais coerente for à condução dada pelo professor durante o seu desenvolvimento em sala de aula. Este deve definir claramente qual ou quais as atividades a serem realizadas antes,

---

<sup>6</sup> MORIN, Edgar. A comunicação pelo meio: teoria complexa da comunicação. Revista Famecos, Porto Alegre, n. 20, 2004, p.20

durante e após o término de jogo. Caso essas definições não sejam claras, este poderá se tornar um mero instrumento de diversão e brincadeira em sala de aula, não atingindo o seu principal objetivo: a aprendizagem de conceitos.

Podemos verificar, a partir de trabalhos realizados em atividades em sala de aula, que a utilização de jogos didáticos provoca alguns efeitos e mudanças no comportamento dos estudantes. Dentre elas, é possível citar:

a) a aprendizagem de conceitos, em geral, ocorre mais rapidamente, devido à forte motivação;

b) os alunos adquirem habilidades e competências que não são desenvolvidas em atividades corriqueiras;

c) o jogo causa no estudante uma maior motivação para o trabalho, pois ele espera que este lhe proporcione diversão;

d) os jogos melhoram a socialização em grupo, pois, em geral, são realizados em conjunto com seus colegas; Um jogo pode ser considerado educativo quando mantém um equilíbrio entre duas funções: a lúdica e a educativa.

e) os estudantes que apresentam dificuldade de aprendizagem ou de relacionamento com colegas em sala de aula melhoram sensivelmente o seu rendimento e a afetividade;

f) os jogos didáticos proporcionam o desenvolvimento físico, intelectual e moral dos estudantes;

g) a utilização de jogos didáticos faz com que os alunos trabalhem e adquiram conhecimentos sem que estes percebam, pois a primeira sensação é a alegria pelo ato de jogar. Assim, os jogos didáticos, quando levados à sala de aula, proporcionam aos estudantes modos diferenciados para aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de valores. É nesse sentido que reside a maior importância destes como recurso didático.

## **2.5 Entendimentos sobre Educação Física**

Segundo Betti (1992), Educação Física é uma expressão que surge no século XVIII, em obras de filósofos preocupados com a educação na defesa e busca da educação integral (corpo, mente e espírito) do jovem, visando do desenvolvimento pleno da sua personalidade.

Segundo Betti e Zuliani (2002),

A Educação Física enquanto componente curricular da educação básica deve assumir então outra tarefa: introduzir e integrar o aluno na cultura o aluno na cultura corporal, formando o cidadão que vai usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e danças das lutas, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade de vida (Betti e Zuliani, 2002, p.76) <sup>7</sup>

Sem termos como afirmar que tal objetivo tenha sido plenamente atingido até os dias de hoje, podemos constatar, no entanto, que os atuais currículos escolares ainda obedecem às ciências modernas. (Betti e Zuliani, 2002)

## 2.6 A Educação Física como parte do Ensino Fundamental

A Educação com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1998), espera-se que os alunos, ao ingressarem no 6º ano 9º ano, possuem uma série de conhecimentos sobre movimento, corpo e cultura corporal, fruto de experiências pessoais vivenciadas nos ciclos.

Segundo estudos de Hellem Bee;

O início da adolescência é uma época na qual existem mudanças significativas em quase todos os aspectos, pois ocorre uma transição entre a infância e a vida adulta, quando a imaturidade emocional é constante e o adolescente deseja se sobressair naquilo que se julga melhor e se esquivar daquilo que não domina (Bee, 1996, p. 18) <sup>8</sup>

A educação é um ato de busca de interação, de troca e de apropriação de conhecimentos, e esta é sustentada por um tripé que é a escola, educadores e alunos. Almeida afirma: (1998, p. 13) “A nós, educadores, cabe o compromisso de garantir a educação do aluno”. Ensinar não é apenas passar o conteúdo para o aluno. O aluno quando chega à escola, já vem com uma bagagem de conhecimentos

---

<sup>7</sup> BETTI, Mauro. **Ensino de 1º e 2º graus: Educação Física para que?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Vol.13, n. 2, 1992.

<sup>8</sup> BEE, Hellen. **A criança em desenvolvimento**. Porto Alegre: Arte Médicos 1996.



e cabe ao professor intermediar esses conhecimentos e alicerçá-los em novos conceitos.

## **2.7 O Papel do Professor no Desenvolvimento das Habilidades da Criança Através da Educação Física**

Conforme explicita Rosa apud Fazenda (2002), o papel do professor tem grande relevância no contexto da educação física escolar, o professor não deverá apenas transmitir informações ou fazer de sua aula um lugar de brincadeiras sem sentido e sem objetivos, sua função é muito ampla em relação a sua atuação na busca do desenvolvimento motor e da aprendizagem do educando. Sendo assim, o professor é tão importante na vida do seu aluno, que dependendo de sua atuação, pode causar um mal ou um bem que ficará marcado pelo resto da vida do aluno, principalmente os professores das séries iniciais que, assumem uma responsabilidade bem maior pelo cuidado a ser dispensado para cada criança e seu desenvolvimento individual.

Considera-se que, muitas vezes as atitudes dos alunos podem ser medidas pela a atitude do professor, isso porque os alunos se espelham em seus professores. Se o professor é sem entusiasmo, sem motivação, e não demonstrando confiança no desenvolvimento das potencialidades dos alunos, atua de modo a menosprezar o desenvolvimento individual do educando, da mesma forma o educando se mostrará. É preciso que o professor atue em sala de aula de modo a criar situações desafiadoras e motivadoras para os educando, evidenciando assim, a perspectiva da criatividade para realização de atividades na sua prática pedagógica.

Nesse contexto, a prática pedagógica é uma questão que deve ser pensada e repensada enfim refletida sempre, além dos conhecimentos adquiridos através dos estudos, o professor precisa estar sempre atento ao desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos, precisa saber se o aluno realmente está aprendendo, quais são suas principais dificuldades, se tem dificuldades de se relacionar, se tem dificuldades em seguir regras previamente estabelecidas, e como fazer para poder superá-las. É preciso que o professor tenha consciência de suas responsabilidades e de seu papel como educador na atualidade.

(...) O processo de ensino e aprendizagem da Educação Física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1997, p.27).<sup>9</sup>

Diante de todo o exposto nesse estudo, compreende-se que a Educação Física deve favorecer além das habilidades corporais, uma forma do indivíduo saber interagir e conviver com outras pessoas, respeitar as diferenças físicas e culturais, ter autonomia e acima de tudo saber viver em sociedade. O papel do professor deve ser o de interventor intencional, estimulando o aluno a progredir em seus conhecimentos e habilidades.

O jogo é capaz de inter-relacionar o manual com a própria lógica formada pela operação cerebral de uma criança, ou seja, a criança constrói seu próprio conhecimento através do manuseio com os jogos. Dentre tantas características que os jogos podem trabalhar, citamos o lúdico como o principal para buscar e construir novas descobertas através de associações mentais, tais como, quantidade numérica, contagem e o mais essencial de todo o pensamento lógico.

O jogo se torna lúdico quando se possui um caráter significativo na aprendizagem, quando há um verdadeiro estímulo na construção cognitiva através do desenvolvimento de habilidades. É importante frisar que o lúdico além de estimular a criança em jogos lógicos matemáticos é capaz de formar o cognitivo, moral e físico da criança. Para a construção do desenvolvimento humano e de suma importância trabalhar o intelecto nas formações necessárias e fundamentais para a vida.

Para uma educação de qualidade além de uma boa profissionalização é necessário uma inter-relação do conceito com o concreto, e isso acontece a partir do conhecimento com a prática através dos jogos. Os jogos desenvolvem a confiança e a capacidade do aluno, tornando-se essencial no desenvolvimento da criança. O lúdico é uma maneira interessante e prazerosa para aprender os conteúdos e contribui para a aprendizagem global da criança.

O jogo é a maneira mais fácil de trabalhar a matemática em sala de aula. Porém, o jogo deve ter um caráter desafiador para o aluno e um planejamento com um objetivo a ser alcançado. Para Antunes (2008) "A utilização dos jogos devem ser

---

<sup>9</sup> **Parâmetros Curriculares Nacionais**, Educação Física. Brasília, 1996.

somente quando a programação possibilitar, e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente, ao alcance de um objeto dentro dessa programação".

Esses jogos têm por objetivo fazer com que a criança mude de uma forma rápida o seu estado de aprendizagem. A utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento intelectual do aluno. O ato do jogo é mais que apenas um brincar, é maneira na qual a criança se expressa de todas as formas. Segundo Vygotsky (1998), "os brinquedos no período escolar, as operações e ações da criança são assim, sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana".

Partindo do pressuposto de que aulas em que se expõem apenas conceitos, fórmulas e regras e depois é exigida a repetição de exercícios não são as melhores opções para o ensino. É perceptível a necessidade de o professor trabalhar de forma prática e lúdica, o que conseqüentemente, torna a aprendizagem significativa.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 Delineamento da pesquisa**

Nesta sessão, são apresentados os procedimentos metodológicos que possibilitou atender aos objetivos de pesquisa, no que diz respeito aos benefícios da importância dos jogos aplicada a um caso concreto.

Portanto, o tipo de pesquisa está ligado ao objetivo do estudo. Levando-se em conta esses critérios, foi realizado um estudo de participante de caráter exploratório.

Essa análise foi realizada através de uma pesquisa bibliográfica e da pesquisa participante, foram levantados os dados relevantes na abordagem em relação ao desenvolvimento global da criança, com o intuito de contribuir. Através dela podem-se perceber os vários enfoques e abordagens sobre o tema. A pesquisa de campo na escola foi também essencial, para complementar a parte teórica, e verificar a validação dos jogos que acontece na prática ou não de sala de aula, passando a avaliar a sua utilidade. Isto não poderia ser feito sem um embasamento teórico, pois se ocorresse às avaliações ocorreriam em um nível de senso comum, o que não era o objetivo desse trabalho, pelo contrário, a intenção desse trabalho é pesquisar e estudar o tema “o jogo” e depois verificar como está sendo a prática dos professores.

#### **3.2 Instrumento e amostra**

O desenvolvimento deste trabalho é baseado em uma pesquisa bibliográfica, através de livros, artigos, pesquisas na internet e pesquisa documental e uma pesquisa de campo com sete professores de Educação Física do 6º ao 9º ano em uma escola estadual localizada no Município de Cabeceiras – GO. Para a coleta de dados, foi elaborado e utilizado um questionário para fazer um levantamento sobre os tipos de jogos utilizados, suas contribuições por estes professores em seu fazer pedagógico para ao final verificar as importâncias dos jogos na educação Fundamental de 6º ao 9º ano, e relatar aspectos sobre o questionário respondido pelos professores da importância dos jogos. Em seguida este questionário foi recolhido para serem analisados. (Anexo).

### **3.3 Breve relato sobre a escola**

A instituição educacional onde a pesquisa foi realizada tem o nome da escola Estadual Padre Lambert Verrijt, e está localizada na Rua Martins de Godoy, no município de Cabeceiras – GO.

A escola oferece o Ensino Fundamental segunda fase, que compreende do 6º ao 9º ano. Atualmente atende adolescentes entre 11 e 16 anos, no período matutino, e no período vespertino funcionam do 6º ao 9º ano, e no período noturno funciona o Eja do 6ª ao 9ª ano.

A equipe docente da instituição escolar se dispôs a cooperar na entrevista respondendo as questões. Foram realizadas algumas perguntas e entrevistas para saber sobre a documentação da escola. Durante as conversas informais com os professores discutiram-se as questões do perfil escolar, sobre os profissionais que apresentam um conhecimento de forma crítica e autonomia dentro do ambiente escolar, com a contribuição dos jogos nas disciplinas.

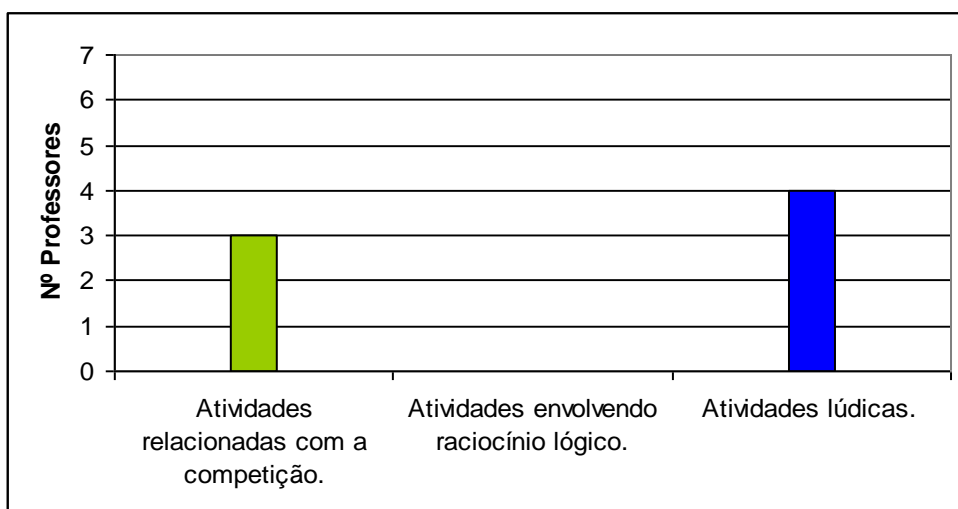
De uma forma geral, a relação entre a comunidade escolar com a família dos alunos é considerada muito boa, tendo em vista que a maioria dos pais participa da vida escolar dos seus filhos.

## 4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Os dados foram coletados através de um questionário que constavam seis questões, que foram respondidos pelos professores da Educação Física do Ensino Fundamental da segunda fase. Observe os resultados através dos gráficos a seguir:

**Gráfico 1**

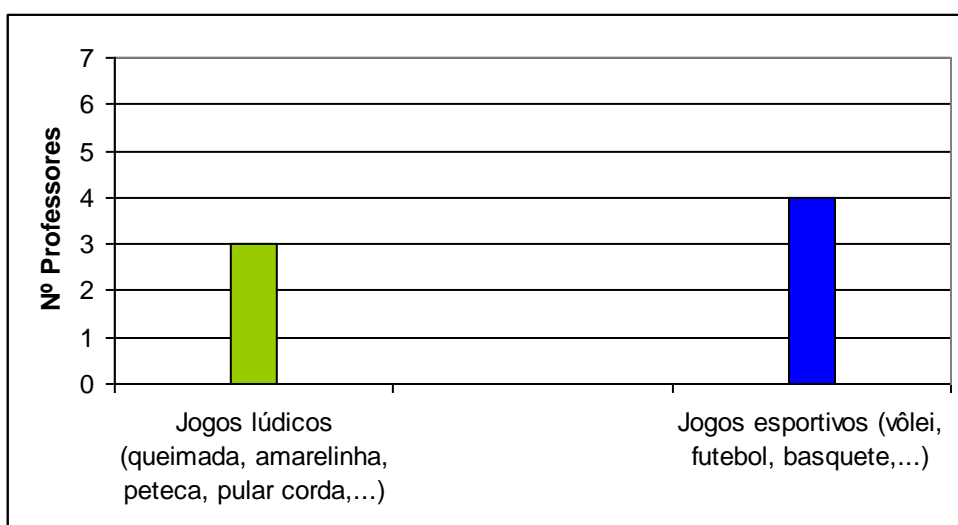
**Questão 1: O que você entende por jogo?**



Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.

**Gráfico 2**

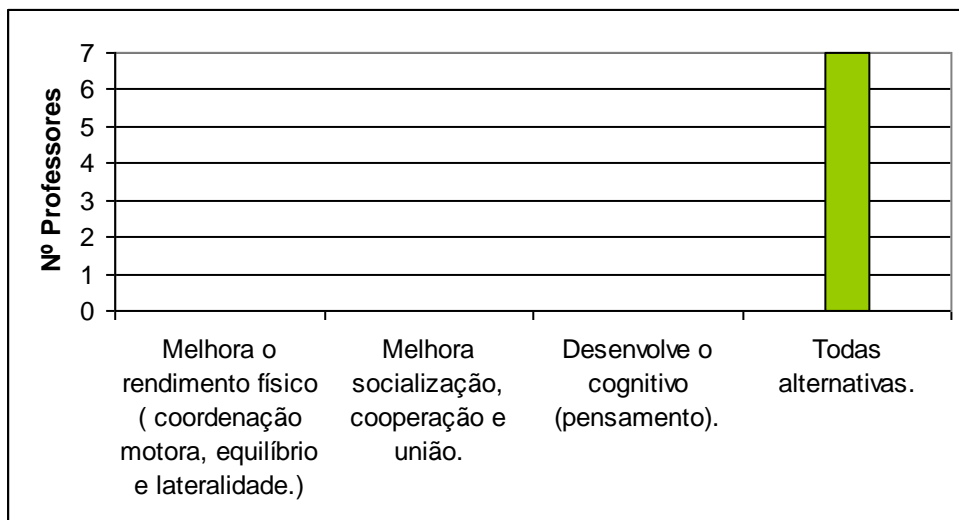
**Questão 2: Quais são os jogos desenvolvidos na escola?**



Fonte: Pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.

**Gráfico 3**

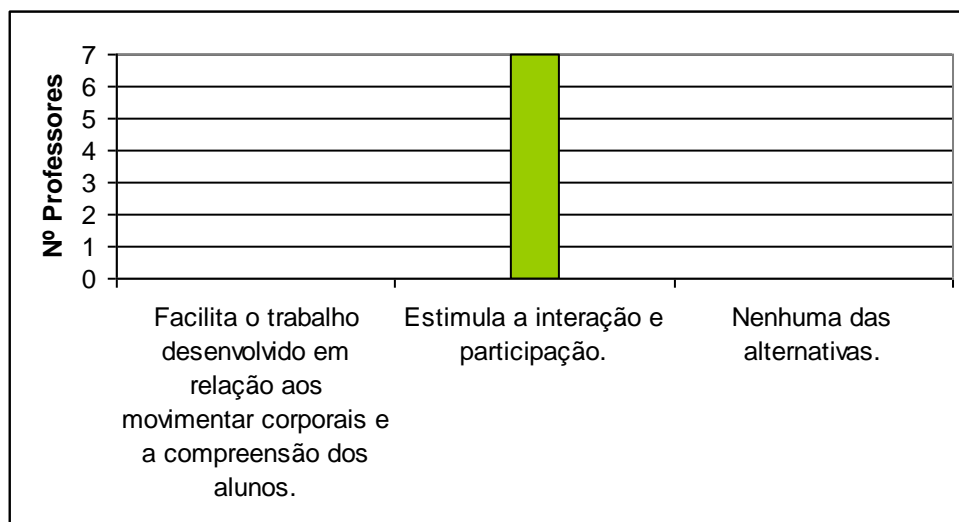
**Questão 3: Quais as contribuições dos jogos, em relação ao desempenho do aluno?**



Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.

**Gráfico 4**

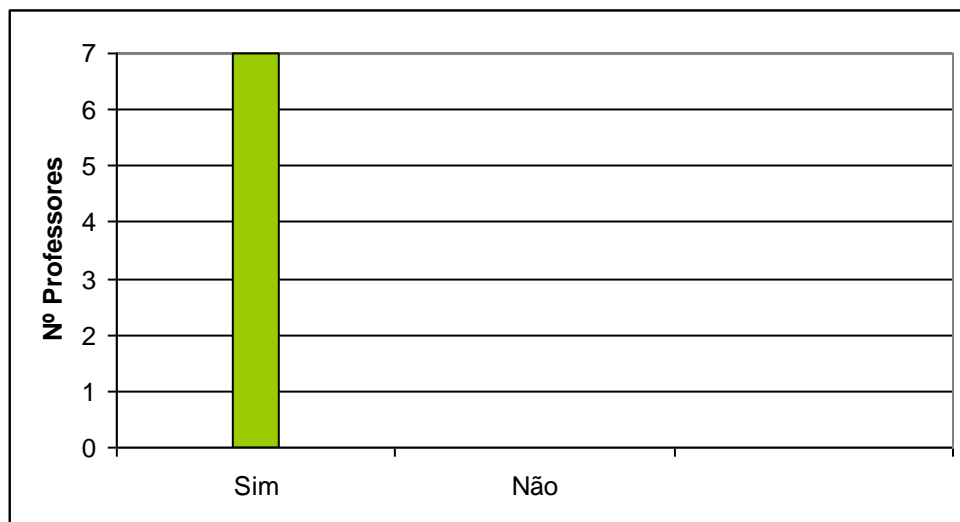
**Questão 4: Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas?**



Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.

**Gráfico 5**

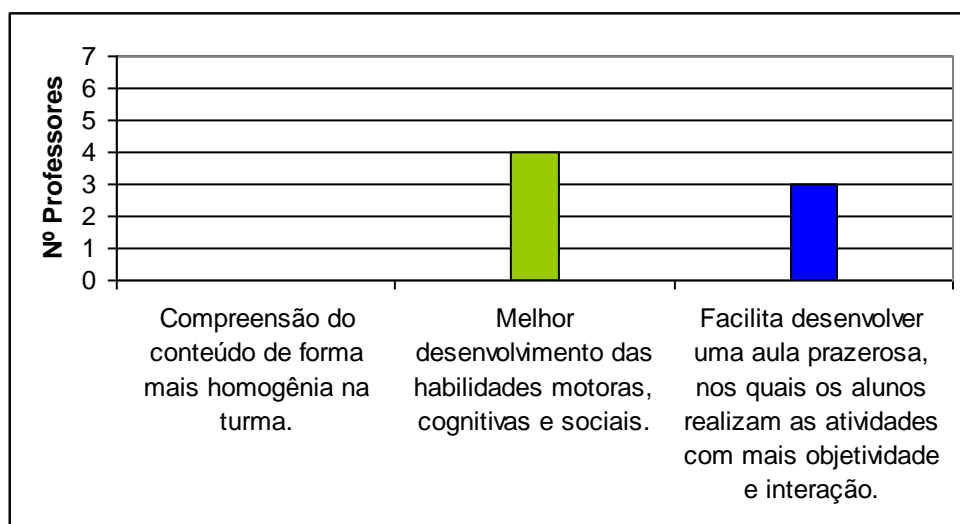
**Questão 5: Os alunos de 6º ao 9º ano gostam das atividades com jogos?**



Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.

**Gráfico 6**

**Questão 6: Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas com jogos?**



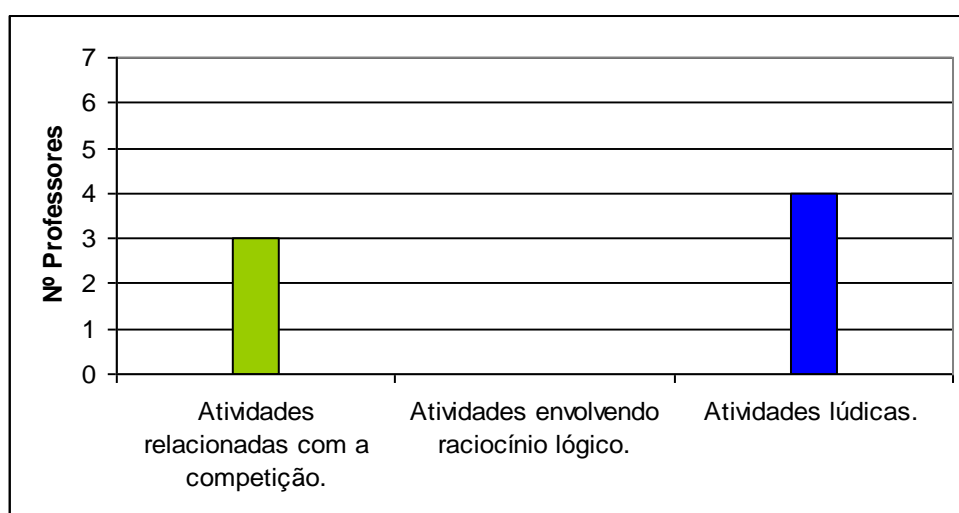
Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.



## 5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Para a análise e discussão dos resultados, foram considerados aspectos relativos ao ambiente de trabalho, as respostas dos professores da Educação Física do Ensino Fundamental da segunda fase, de acordo com abordagem do referencial teórico.

**Gráfico 1**  
**Questão 1: O que você entende por jogo?**



**Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.**

No primeiro gráfico foi perguntada aos avaliados qual a definição de jogo, quatro professores responderam que os jogos são atividades lúdicas e uma das melhores formas de ensinar, já três professores responderam que as atividades relacionadas com competição, e nenhum dos professores não responderam que as atividades envolvendo raciocínio lógico. As respostas foram todas positivas e que se pode explorar o lúdico e a competição, pois através de instrumentos e a estratégias exploramos o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Eles os veem como meios importantes para despertar o interesse dos alunos fazendo com que o aprendizado ocorra de forma natural.

As respostas dadas pelos professores vão ao encontro com as teorias abordadas neste estudo, que consideram muito importante o trabalho com o jogo nas escolas, principalmente na Educação do Ensino Fundamental II, pois o mesmo

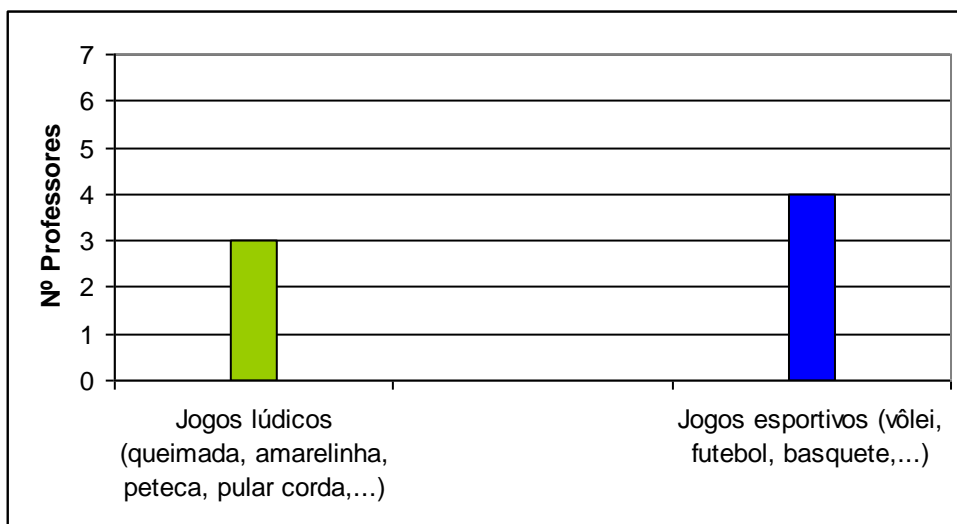
é essencial para o processo de formação do aluno, assim como Friedmann (1996) aponta:

Há um processo ao qual se deve dar especial atenção do se trabalhar como jogo de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade que ele tem na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade e, junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças. (FRIEDMANN. 1996, p.56) <sup>10</sup>

Atualmente, a utilização dos jogos nas escolas vem sendo bastante discutidas, relacionada ao aprendizado do aluno e à vivência da infância na contemporaneidade. Muitos autores contribuem para esta temática, tais como Oliveira (1989), Negrini (1994), Fortuna (2002), entre outros. Acredita-se que as atividades lúdicas na escola ampliam o desempenho das capacidades cognitivas e das interações com a vida social.

**Gráfico 2**

**Questão 2: Quais são os jogos desenvolvidos na escola?**



**Fonte: Pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.**

<sup>10</sup> FRIEDMANN, A. Brincar: **crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

Na questão dois, quais são os jogos desenvolvidos na escola? Três professores citaram que desenvolvem em sala de aula jogos lúdicos, e quatro professores responderam que desenvolvem na sua aula jogos esportivo. Nota-se que os professores veem a importância da utilização dos jogos como ferramentas de auxílio no ensino-aprendizagem e no desenvolvimento integral do aluno.

Huinzigá afirma (2000, p.4) “O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá”. Sendo assim ao incentivarmos a prática de atividades lúdicas, através de jogos populares nas aulas de Educação Física e em seu tempo livre, contribui para a formação da cidadania, estimulando para que despertem atitudes e conceitos de autonomia, participação, democracia, cooperação, solidariedade, fraternidade, entre outros. O que se vê atualmente, é que dificilmente as instruções de ensino valorizam a cultura popular na qual o jogo se insere e que deveria ganhar um lugar de destaque. Quando os jogos fazem parte de um projeto pedagógico na escola, possui um grande valor educativo, pois é um meio ou instrumento criativo, que desperta o interesse dos alunos para uma melhor aprendizagem, onde a criança aprende jogando.

De acordo com Freire (1989), não basta trabalhar aplicar jogos sem nenhum sentido, é necessário que o professor saiba usá-los, tenha um objetivo a ser alcançado, que utiliza dos jogos como direcionadores nas aprendizagens. Freire (1989) confirma:

O que importa para um professor é saber usar devidamente esse extraordinário recurso pedagógico que é o jogo ou o brinquedo. Para isso ele necessita de um projeto, de um objetivo, saber o que deve fazer e por quê. (FREIRE, 1989, p. 51) <sup>11</sup>

A escolha de um jogo devem-se considerar dois aspectos: o motivacional ligado ao interesse do aluno pela atividade; e o de coerência. O aspecto de coerência pode ser verificado por meio da testagem prévia do jogo. O professor deve experimentar os jogos antes de levá-lo à sala de aula, ou seja, que ele vivencie a atividade de jogar. O professor deve desenvolver a atividade como se fosse o

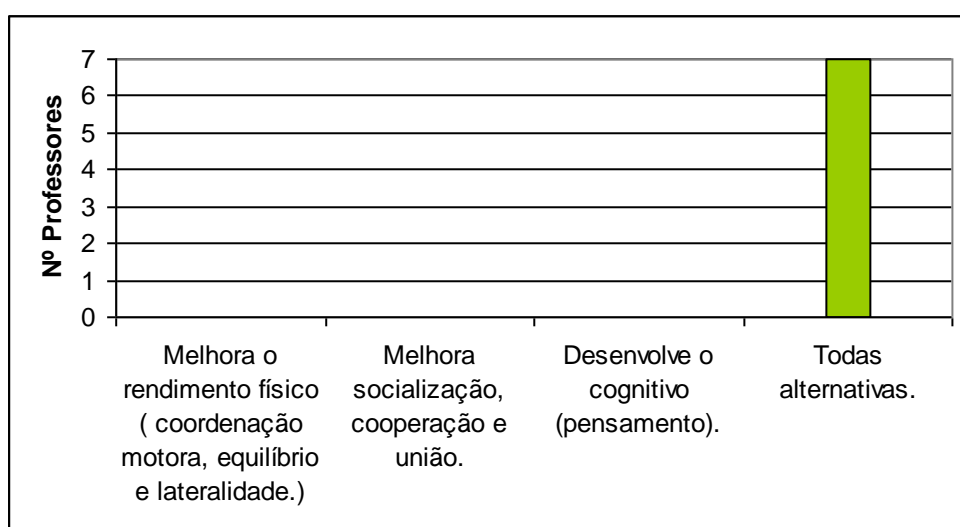
---

<sup>11</sup>FREIRE, João. Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 2003.

estudante, pois somente assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para sua realização.

**Gráfico 3**

**Questão 3: Quais as contribuições dos jogos, em relação ao desempenho do aluno?**



**Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.**

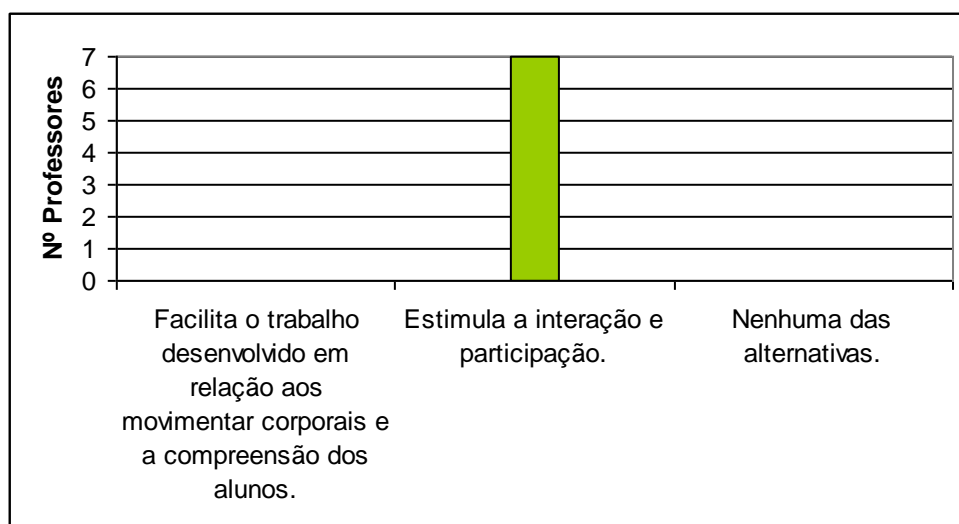
De acordo com a questão três, Quais as contribuições dos jogos, em relação ao desempenho do aluno? Sete professores responderam que todas alternativas citadas na pergunta são satisfatórias ao desempenho do aluno, certamente vai melhorar o rendimento físico, socialização, cooperação, união e desenvolve o cognitivo. Percebe-se que a contribuição do jogo é de suma importância para despertar o interesse dos alunos nas atividades desenvolvidas.

Segundo Rego, (1997. p.110), fica claro a contribuição que o jogo trás para o desenvolvimento da criança, que necessita de algo concreto que facilite o contato com o outro ser e com a realidade a que pertence. É importante detectar, no desempenho do aluno, qual será o jogo adequado para o seu aprendizado, analisar com relação à interação conjunta, no que irá favorecer no desenvolvimento e

crescimento que se espera do indivíduo. Essa experiência poderá ser compartilhada com o colega, o que vai enriquecer ainda mais a atividade e levar os alunos a obterem um melhor aproveitamento.

**Gráfico 4**

**Questão 4: Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas?**



**Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.**

De acordo com a questão quatro, Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas? Sete professores responderam que os benefícios do jogo estimulam a interação e participação e nenhum professor não respondeu que o benefício do jogo facilita o trabalho desenvolvido em relação aos movimentos corporais e a compreensão dos alunos. Nota-se que o jogo é uma forma de benefício para despertar o interesse pelo conteúdo, aprender brincando. Isto se deve pelo fato de que os alunos participam do jogo proposto em todas as suas etapas.

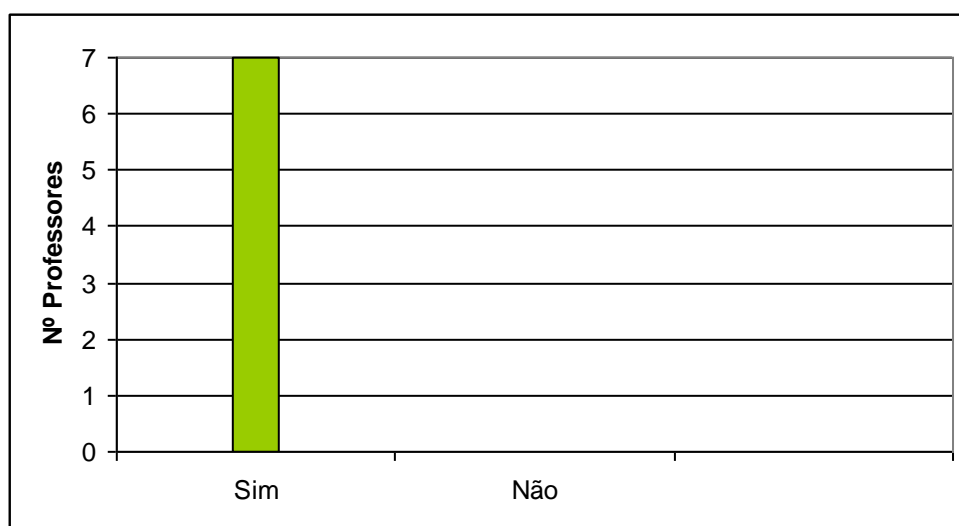
De acordo com Baqueio apud Vargas (2011), deve trazer o entendimento do jogo para sala de aula de acordo com a realidade em que estes alunos estão inseridos, pois sendo assim, estarão preparando os alunos para a sociedade, não desvalorizando suas culturas. Desta forma, vemos que é possível levar o conhecimento ao aluno de acordo com os avanços que acontecem atualmente, não só os avanços tecnológicos, mas com a inserção dos muitos outros tipos de jogos. Cabe à escola saber discernir e filtrar que tipos de jogos será viável para a formação

do individuo, que esteja atendendo as necessidades do aluno e oferecendo-lhe conhecimentos significativos.

Segundo GADAMER (2002, p. 175) o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos alunos e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Os jogos podem ser motivadores e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, o desafio proporciona o aluno a busca de soluções ou de formas de adaptação a situações de problema.

**Gráfico 5**

**Questão 5: Os alunos de 6º ao 9º ano gostam das atividades com jogos?**



**Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.**

Com relação à questão cinco; Os alunos de 6º ao 9º ano gostam das atividades com jogos? Todos os professores responderam que sim, pois através dos jogos eles sanam varias dificuldades no dia-a-dia, como na disciplina da educação física e outras, eles adoram trabalhar com jogos e ficam motivados a aprender e sempre querem mais.

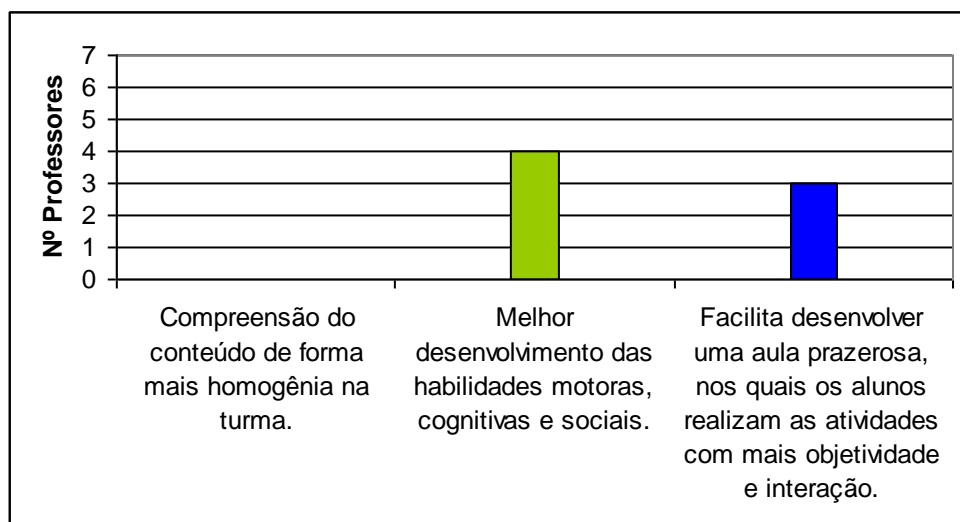
Para Brougere (1997), concorda que o jogo pode ser destinado tanto para criança quanto ao adulto, que não possui restrições à idade, sendo os jogos lúdicos dos adultos chamados de jogos e que as percepções em relação ao interesse dos

alunos estão crescendo cada vez mais pela atividade com jogo. Para Antunes (2008) "A utilização dos jogos devem ser somente quando a programação possibilitar, e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente, ao alcance de um objeto dentro dessa programação".

Sabendo que a maioria dos alunos gosta de jogos, cabe aos professores trabalharem com esse instrumento que vem de encontro com os interesses, buscando fazer adaptações as atividades com a qual os alunos encontram dificuldades em realiza-las.

**Gráfico 6**

**Questão 6: Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas com jogos?**



**Fonte: pesquisa no campo de Cabeceiras – GO, 2012.**

Analisado a questão seis, Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas com jogos? Quatro professores responderam ministrar uma aula com jogo melhora desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e sociais, onde os alunos, ao se integrarem uns com os outros possibilitam que um grupo maior participe das atividades, e já três professores responderam que facilita desenvolver uma aula prazerosa, nos quais os alunos realizam as atividades com mais objetividade e interação e nenhum professor não respondeu que a aula ministrada pode haver compreensão de forma mais homogênea na turma.

BARROS (2001) aponta que “a educação física é uma atividade dinâmica que contribui na formação ampla dos sujeitos, em seu aspecto social, bem como no desenvolvimento de seu lado individual, através de oportunidades lúdicas que proporcionam equilíbrio entre corpo, mente e espaço.” Vindo assim de encontro com as respostas dos entrevistados.

Os jogos são aplicados corretamente, com objetivos, planejados previamente e com o auxílio do professor, interferindo sempre que necessário, tornam-se ferramentas eficazes para o ensino aprendizagem, pois através deles é possível explorar diversos assuntos e conteúdos, assim como, são úteis para desafiar os alunos a adquirirem novos conhecimentos. Freire (1989), fala sobre a importância da utilização da brincadeira e também da interferência dos professores nas mesmas:

Quando brinca, a criança coloca em jogos os recursos que adquiriu bem como vai à busca de outras aquisições de maior nível, esse dado é extremamente importante na realização do trabalho pedagógico, pois, dependendo da interferência do professor, a criança poderá avançar mais ou menos. A questão reside em saber interferir adequadamente. O professor não pode jamais ficar apenas assistindo à criança repetir o tempo toda a mesma forma de jogo. Deve, isso sim, propor variações a partir da forma inicial e que sejam de maior nível que esta, isto é, que contenham novidades que as crianças tenham que assimilar o que equivale a dizer problemas que tenham que resolver obstáculos a superar. (FREIRE, 1989, p.53).<sup>12</sup>

O trabalho com instrumento que desperta interesse é mais proveitoso, lançar mão desse instrumento vem produzir crescimento no processo ensino aprendizagem, uma vez que os alunos estão em constantes transformações e envolvidos com o mundo digital e tecnológico. Sendo assim os jogos proporcionam a mudanças de comportamento.

---

<sup>12</sup>FREIRE, João. Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 2003.



## 6. CONCLUSÕES

De acordo com a pesquisa realizada sobre a importância do jogo, conclui-se que o jogo é uma atividade lúdica e esportiva que pode ser desenvolvida no processo ensino aprendizagem de forma divertida, sendo exercidos dentro determinados limites de tempo e espaço, têm suas regras flexíveis, sendo muitas vezes adaptado conforme as necessidades, espaço existente, com os materiais disponíveis.

O jogo além de apresentar um caráter competitivo como o esporte dispõe também de caráter cooperativo e recreativo. Portanto o jogador se envolve completamente ao ambiente de alegria em que lhe proporciona prazer bem estar obedecendo a determinadas regras que compõe o jogo.

O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade dos alunos e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Os jogos podem ser motivadores e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, o desafio proporciona o aluno a busca de soluções ou de formas de adaptação a situações de problema. (Gadamer, 2002, p.175).

A importância dos jogos proporciona um enfoque que instiga a curiosidade dos estudantes e através da prática de jogos que auxiliam na aprendizagem de forma clara e que contribui com o desenvolvimento do aluno na qualidade do processo ensino aprendizagem. O jogo é uma alternativa que não deve ser vista como algo dissociada, ou seja, o envolvimento com o lúdico caracteriza – se também o lugar aonde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem à tona na formação do ser humano. Negrini (1994, p.19).

Através desta monografia foi possível concluir que os jogos são instrumentos adequados para construção do conhecimento dos professores do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, tendo como ponto de partida o ato dos jogos como uma forma prazerosa de aprender. Portanto, é este ato de liberdade que proporciona a construção do conhecimento, adquirido pela criação de relações e não por

exposições dos jogos e através deles os alunos desenvolvem seus aspectos cognitivos, emocionais e afetivos.

A pesquisa de campo realizada com os professores de uma escola pública de Cabeceiras – GO, foi possível identificar como ponto positivo a importância que os professores atribuíram, destacando o trabalho com o lúdico. Nota-se que trabalhar com jogo é essencial e que as escolas de Educação de Ensino Fundamental II trabalhem cada vez mais com jogo, e isso é muito importante.

Com base nos resultados da pesquisa de campo é possível concluir que os professores, consideram importante o trabalho com o jogo na sala de aula, que é estimulante. O aluno estará constantemente desenvolvendo seu raciocínio, entendimento, possibilitando que ele entenda a necessidade de cooperação entre os integrantes resolvendo os problemas exigidos pelo jogo, tanto nos aspectos individuais como coletivos. Assim, acredita-se que no ambiente escolar os professores tem a possibilidade de vivenciar os jogos de forma prazerosa e que seja capaz de fazer com os alunos se percebem como sujeito atuante no processo de aprendizagem, tendo conhecimento e valorização de si mesmo como indivíduos criativos, produtores de seus saberes manifestando-se através do jogo, tendo plena satisfação do ego e consciência de sua realidade social e cultural.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o jogo é um instrumento de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno aprenderá brincando. Portanto, com esta monografia conclui-se que a intervenção do processo de ensino e aprendizagem, por meio de jogos propicia aos alunos uma aprendizagem ainda mais significativa e dentro desta perspectiva, o inovar com objetivos claros e previamente definidos torna a prática educativa mais relevante para os professores.

Concluiu-se que os jogos são de grande valor educacional e social para os alunos. Acreditando que os principais objetivos deste estudo foram alcançados, e confirmando a importância dos jogos no Ensino Fundamental da segunda fase.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**. São Paulo SP. Papirus. Ed. 5º. 2003.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. 6º Ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2008.

\_\_\_\_\_. **Trabalhando habilidades**; construindo ideias. São Paulo: Scipione, 2001.

BAQUERO, \_\_\_\_\_, 1998. Disponível no site: <[www.partes.com.br/educacao/jogos.asp](http://www.partes.com.br/educacao/jogos.asp)> Acesso em: 17 jun. 2012; 15 h 28 min.

BARROS, 2001. Disponível no site: <[www.brasilecola.com/educacaofisica](http://www.brasilecola.com/educacaofisica)>. Acesso em: 18 abr. 2012; 19h12min.

BEE, Hellen. **A criança em desenvolvimento**. Porto Alegre: Arte Médicos 1996.

BETTI, Mauro. **Ensino de 1º e 2º graus: Educação Física para que?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Vol.13, n. 2, 1992.

\_\_\_\_\_. e ZULIANI, Luís. Roberto. **Educação Física escolar; uma proposta de diretrizes pedagógicas**. V. 1. N. 1, p. 73-82, jan./dez. 2002;

BOATO, Elvio Marcos, **Introdução á Educação Psicomotora**. A vez e a voz do corpo na escola. 2 ed. Brasília; Revista e Ampliada, 2006.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação, Física/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1996.

\_\_\_\_\_, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação, Física/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

\_\_\_\_\_, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação, Física/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998.

BROUGERE, Gilles. 1997. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas. Disponível em: <[www.morretes.com.br/cultura/txt/brincar\\_cult.htm](http://www.morretes.com.br/cultura/txt/brincar_cult.htm)> acesso em 12 de mai. 2012. 15 h.

BUGESTE, Hermínia Regina. **Pedagogia do Movimento**: universo lúdico e psicomotricidade. Curitiba: Ibpex, 2007.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincando, aprendendo e desenvolvendo o pensamento matemático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

CUNHA, Marcia Borin da, **Pesquisa em ensino: Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula.** QUÍMICA NOVA NA ESCOLA Vol. 34, N° 2, p. 92-98, MAIO 2012 Disponível em: [http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34\\_2/07-PE-53-11.pdf](http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf). Acesso em: 20/10/2012.

DARIDO, Suraya. Cristina; RANGEL, Irene. Conceição Andrade. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

EMERIQUE, Paulo Sérgio. **Brincaprende: dicas lúdicas para pais e professores.** Campinas, SP: Papirus, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Papel do brincar: aspectos a considerar no trabalho lúdico.** Revista do Professor. Porto Alegre, p.9-14, 2002.

FREIRE, João. Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** 4ª ed. São Paulo: Scipione, 2003.

\_\_\_\_\_. **Educação de corpo inteiro:** São Paulo; scipione, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 8 ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2005.

FRIEDMANN, A. Brincar: **crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GADAMER, Hans. George. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** Petrópolis, Vozes. 2002, P.175.

GUZMÁN, M. 1986. **A importância dos jogos na aprendizagem-Educacional.** Disponível em: <[www.educacional.com.br/articulas/outrosEducacao\\_artigo.asp?](http://www.educacional.com.br/articulas/outrosEducacao_artigo.asp?)> acessado em 20 mar. 2012, 10h.

HUINZIGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. OLIVEIRA, S. L. *Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses.* 2. ed., São Paulo: Pioneira, 1996.

\_\_\_\_\_. **Contribuições dos Jogos Populares no Ensino Fundamental.** São Paulo, perspectiva. 2000.

\_\_\_\_\_. **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo, perspectiva. 2001.

\_\_\_\_\_. **Jogos e regras e a resolução de problemas.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

KAMIL, Constance. 1987. **A criança e o número:** implicações educacionais da teoria de Piaget por atuação. Campinas: 6 ed. Papirus;.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo; pioneira, 1992.

MELO, Alexandre Moraes; **psicomotricidade, Educação Física e jogos infantis**. 4 Ed. São Paulo. 1981, p.48.

MELO 1993, **Jogos populares no Ensino Fundamental**, p.15. Disponível em:< [www.artigonal.com](http://www.artigonal.com) › Educação › Educação Infantil> Acesso em 17 mai. 15h 20 min.

MORIN, Edgar. **A comunicação pelo meio**: teoria complexa da comunicação. Revista Famecos, Porto Alegre, n. 20, 2004, p.20

\_\_\_\_\_. **Os Sete Saberes Necessário a educação do futuro**. 8 ed. Brasília/DF: Cortez, 2003.

MOYLES, Janet. R. Só Brincar? – **O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NASCIMENTO, Adriana. Vieira; IURK, Dione Marise,. **A importância dos jogos na Educação Infantil para a Formação de conceitos de crianças de 5 a 6 anos**. Disponível em: <<http://www.unicentro.br>> Acessado em: 18 mai. 2012, 16h 20 min.

NEGRINI, Airtor. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, S. M. de. **A importância da educação física no desenvolvimento infantil**. Monografia (especialização) - Funda. Educação da Região de Joinville, 1989.

ORLICK, Terry. **Vencendo a Competição: como usar a cooperação**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PETRY, Mary Rose; QUEVEDO, Zélia Rodrigues. **A magia dos jogos na alfabetização**. Porto Alegre: Kuruap, 1993.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

REGO, Teresa. Cristina. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: 1997.

ROCHA, Maria. Silva. Pinto. Moura. Librandi. **Não Brinco Mais: a (des)construção do brincar no cotidiano educacional**. Ijuí: Unijuí, 2000.

ROSA, Mirian Suzete de Oliveira. **Corporeidade**.In: FAZENDA. Ivani. Org. dicionário em construção: interdisciplinaridade, 2<sup>a</sup> Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SCHWARTZ, Laurent 1966, **sobre a importância dos jogos**. Disponível em: <[www.netsaber.com.br/biografias/ver\\_biografia\\_c\\_2525.html](http://www.netsaber.com.br/biografias/ver_biografia_c_2525.html)> Acesso em: 13 mai. 2012, 12h 30 min.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VARGAS, Jamily Charão. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/jogos.asp>> Acesso em: 17 jun 2012, 15h 28 min.

VENÂNCIO, Silvana.; FREIRE, João. Batista. (Orgs). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005 BRASIL Ministério da Educação

VILLARD, Raquel; OLIVEIRA, Eloíza. **Tecnologia na educação: uma perspectiva sócio-interacionista**. Rio de Janeiro: Dúnya, 2005.

VYGOTSKY, Levy. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. Semenovich. **A formação social da mente**. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Org. Michael cole [et. al ];Tradução José Cipolla Neto, Luiz Silveira Men na Barreto, Solange Castro Afeche. 6. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## **LISTA DE APÊNDICES**

Apêndice A - TERMO DE CONCORDÂNCIA

Apêndice B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Apêndice C - Trabalho de Conclusão de Curso



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE  
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO  
BRASÍLIA - DF  
TELEFONE (061) 3107-1947  
E-mail: [cepfs@unb.br](mailto:cepfs@unb.br)  
<http://fs.unb.br/cep/>



## TERMO DE CONCORDÂNCIA

O diretor **Gilberto Vieira dos Santos** da Escola **Estadual Padre Lameberto Verrijt** está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL DE 6ª AO 9ª ANO**, de responsabilidade do pesquisador **Marcus Tullius de Paula Senna**, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso dos (as) estudantes do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **realização de análise documental, observações participantes, entrevistas** com professores da **Secretaria de Educação de Goiás – GO**. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/2012.

Cabeceiras – GO, **30 / 08 / 2012**

Diretor/coordenador responsável:

  
Assinatura/carimbo  
**Gilberto Vieira dos Santos**  
Diretor  
Port. 0007/2012 - GAB - SEE

Pesquisador Responsável pela pesquisa:

  
Assinatura



## **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE**

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto:

---

---

---

O objetivo desta pesquisa é: [escreva o objetivo geral]

O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

A sua participação será através de um [ex: questionário ou entrevista; aqui você deve explicitar procedimentos que os sujeitos serão submetidos, bem como qualquer incômodo relatado] que o(a) senhor(a) deverá responder [na escola ou outro local combinado] na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de [indique o tempo previsto, ex., 30 minutos ou 1 hora]. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Dr(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00hs e das 14:00 às 18:00hs.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com

relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

---

Nome / assinatura

---

Nome / assinatura

---

Nome / assinatura

---

Nome / assinatura

---

Nome / assinatura

---

Nome / assinatura

---

Nome / assinatura

---

Pesquisador Responsável

Nome e assinatura

[Local], \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

## **Trabalho de Conclusão de Curso**

***Tema:* A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL DE 6º AO 9º ANO, ESCOLA PADRE LAMBERTO VERRIJT EM CABECEIRAS – GO.**

### **Questionário**

#### **1 – O que você entende por jogo?**

- ( ) Atividades relacionadas com competição.
- ( ) Atividades envolvendo raciocínio lógico.
- ( ) Atividades lúdicas.

#### **2 – Quais são os jogos desenvolvidos na escola?**

- ( ) Jogos lúdicos (queimada, amarelinha, peteca, pular corda...)
- ( ) Jogos esportivos (vôlei, futebol, basquete...)

#### **3 – Quais as contribuições dos jogos, em relação ao desempenho do aluno?**

- ( ) Melhora o rendimento físico (coordenação motora, equilíbrio, lateralidade).
- ( ) Melhora socialização, cooperação, união.
- ( ) Desenvolve o cognitivo (pensamento).
- ( ) Todas as alternativas acima.

#### **4 – Quais os principais benefícios do jogo em suas aulas?**

- ( ) Facilita o trabalho desenvolvido em relação aos movimentos corporais e a compreensão dos alunos.
- ( ) Estimula a interação e participação.
- ( ) Nenhuma das alternativas acima.

**5 – Os alunos de 6º ao 9º ano gostam das atividades com jogos?**

( ) Sim

( ) Não

**6 - Quais os principais objetivos alcançados nas aulas ministradas com jogos?**

( ) Compreensão do conteúdo de forma mais homogênea na turma.

( ) Melhor desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e sociais.

( ) Facilita desenvolver uma aula prazerosa, nos quais os alunos realizam as atividades com mais objetividade e interação.